

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1. Latar Belakang Masalah

Bahasa dapat dinyatakan dengan dua cara, yaitu dengan medium tulisan maupun lisan. Dalam medium tulisan, informasi disampaikan dengan huruf-huruf yang dapat diterima, dibaca, dan dimengerti oleh penerima informasi. Dalam bahasa Jepang, timbul istilah *Hanashi Kotoba* dan *Kaki Kotoba*, dimana *Hanashi Kotoba* adalah ragam lisan, sedangkan *Kaki Kotoba* adalah ragam tulisan, dengan medium huruf hiragana, katakana, dan kanji. (Sudjianto & Dahidi, 2014 hlm 54).

Untuk penyampaian informasi melalui medium tulisan, huruf dalam bahasa Jepang disebut dengan moji, termasuk didalamnya huruf kanji, hiragana, katakana, dan romaji. Menurut Iwabuchi Tadasu, huruf dimulai dari gambar untuk menunjukkan isi atau arti suatu hal atau perkara. Gambar tersebut disederhanakan, lalu pada akhirnya bersamaan dengan bentuk tersebut akan ditentukan cara pengucapan berdasarkan kebiasaan atau adat istiadat masyarakat pemakainya. (Sudjianto & Dahidi, 2014 hlm 55).

Menurut Sudjianto dan Dahidi, (2014 : hlm 55), huruf bahasa Jepang terdapat 2 jenis huruf yang biasa digunakan, yaitu *hyoo'imoji* dan *hyoo'on moji*. *Hyoo'I moji* adalah huruf yang menyatakan isi atau arti sekaligus menyatakan pengucapan. Sedangkan *hyoo'on moji* adalah huruf yang hanya menyatakan bentuk pengucapan yang tidak memiliki arti tersebut, di dalamnya ada *onsetsu moji*, yaitu huruf yang pada prinsipnya menyatakan sebuah silabel, dan *tan'on moji*, yaitu huruf yang pada pada prinsipnya menyatakan sebuah fonem seperti huruf Latin.

Salah satu contoh dari *hyoo'i moji* adalah huruf kanji. Huruf kanji adalah salah satu aspek yang dirasa sulit bagi pelajar bahasa Jepang, bahkan di antara pelajar yang telah mengenal kanji sebelumnya sekalipun, seperti Cina, Korea, Taiwan, dan sebagainya. Walaupun bentuk kanji yang digunakan sama menurut arti dan maknanya, namun cara membacanya tidaklah sama. Terutama bagi pelajar Indonesia yang mempelajari bahasa Jepang, mengalami kesulitan dalam mempelajari kanji. Selain tidak memiliki latar belakang budaya kanji, pelajar

Indonesia juga kerap kali mengalami masalah mengetahui bentuk kanji, mengetahui arti dan makna dari kanji tersebut, tetapi tidak tahu cara bacanya. (Sudjianto & Dahidi, 2014 : hlm 56).

Kesulitan yang dialami pelajar Indonesia adalah karena terbiasanya menggunakan huruf alfabeth yang berjumlah 26, sedangkan dalam teks bahasa Jepang terdapat huruf hiragana dan katakana yang masing-masing berjumlah 54 dan ribuan huruf kanji, yang setiap kanji akan berbeda cara bacanya ketika bertemu huruf hiragana atau kanji lainnya. Selain harus memahami isi teks, pelajar Indonesia juga dituntut untuk menghafal cara baca kanji. Permasalahan yang timbul adalah jumlah huruf kanji yang harus dihafal oleh pembelajar asing yang mempelajari Bahasa Jepang. Dalam buku *Nihongo Gaisetsu*, Katoo Akihiko mengungkapkan komposisi pengajaran huruf kanji menurut tingkatannya.

Tingkat Pengajaran	Jumlah Kanji	Alokasi Waktu
Tingkat Dasar	400-500	13 Minggu
Tingkat Terampil	700-800	18 Minggu
Tingkat Mahir	300-400	9 Minggu
Jumlah	1400-1700	40 Minggu

Tabel 1.1. Komposisi Pengajaran Huruf Kanji Bagi Orang Asing (Katoo (1991) dalam Sudjianto dan Dahidi, 2014 : 58)

Dewasa ini, setiap orang memakai media teknologi dari saat bangun tidur hingga kembali tidur. Semua sudah tergantung dengan adanya teknologi seperti *Smartphone* dan *Personal Computer* (Laptop), yang disertai dengan *software* canggih dengan berbagai fungsi. Daryanto (2011 : hlm 53) mengungkapkan, dalam era teknologi dan informasi ini, pemanfaatan kecanggihan teknologi untuk kepentingan pembelajaran sudah bukan merupakan hal yang baru lagi. Dengan teknologi ini, kita dapat belajar apa saja, kapan saja, dan dimana saja.

Di dunia pendidikan, sudah semakin banyaknya *software* gratis unduh yang membantu mempermudah pembelajaran. Kini sudah banyak aplikasi yang membantu pelajar asing untuk mempermudah mempelajari kanji. Salah satunya adalah aplikasi ZKanji. ZKanji adalah program untuk Windows yang

memudahkan pembelajar asing mempelajari Bahasa Jepang, dimana aplikasi ini berisi ribuan kanji disertai cara baca *on'yomi* dan *kun'yomi*, bahkan disertai arti dan contoh kalimatnya.

Penulis berpendapat bahwa aplikasi ZKanji ini baik untuk diterapkan dalam pembelajaran kanji, karena cara pengoperasian ZKanji tidaklah sulit, serta arti yang tertera di aplikasi ZKanji mudah dipahami. Selain itu, masih jarang nya penelitian dengan menggunakan aplikasi ZKanji dalam variabel penelitiannya, menjadi alasan penulis untuk menyusun penelitian.

Dalam penelitian terdahulu, Budiman (2014) meneliti tentang Efektivitas Pembelajaran Kanji dengan menggunakan Winds Pro Emulator Game Nazotte Oboeru, penelitian kuasi eksperimen terhadap mahasiswa semester 6 tahun akademik 2013/2014 Universitas Pendidikan Indonesia. Dalam penelitiannya, media Winds Pro Emulator Game Nazotte Oboeru memberi pengaruh terhadap kemampuan mengingat huruf kanji bagi mahasiswa. Penulis melakukan penelitian pembelajaran menggunakan aplikasi ZKanji, pada tingkat yang sama dengan penelitian Budiman (2014), yaitu tingkat Universitas dan kesamaan adalah penelitian pembelajaran kanji menggunakan *software* bagi Microsoft.

Penelitian ini ditujukan kepada mahasiswa tingkat II, karena peneliti merasa pembelajaran dengan aplikasi ZKanji lebih cocok digunakan untuk membantu pembelajaran kanji di tingkat II, karena mahasiswa tingkat II sudah memiliki bekal pengetahuan mengenai istilah yang sering dipakai dalam kanji, seperti '*bushu*' maupun '*kakushu*'. Selain itu, dalam aplikasi ZKanji, contoh kata yang tertera di aplikasi tersebut tergolong menengah, maka lebih baik aplikasi ZKanji ini digunakan oleh pembelajar tingkat lanjutan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian mengenai media pembelajaran kanji dengan judul *EFEKTIVITAS APLIKASI ZKANJI DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KANJI MAHASISWA TINGKAT II*.

1. 2. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang diangkat adalah:

- a. Bagaimana hasil belajar mahasiswa sebelum diterapkan pembelajaran menggunakan aplikasi ZKanji?
- b. Bagaimana hasil belajar mahasiswa setelah diterapkan pembelajaran menggunakan aplikasi ZKanji?
- c. Apakah ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar mahasiswa sebelum dan setelah penggunaan aplikasi ZKanji?
- d. Bagaimana tanggapan mahasiswa mengenai aplikasi ZKanji yang digunakan dalam pembelajaran?

1. 3. Batasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan yang meluas dan agar penelitian lebih terarah, penulis membatasi masalah penelitian sebagai berikut:

- a. Peneliti hanya meneliti pada mahasiswa tingkat II Pendidikan Bahasa Jepang di Universitas Pendidikan Indonesia.
- b. Penelitian hanya meneliti keefektifan aplikasi Zkanji dalam mempelajari cara baca kanji.

1. 4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui hasil belajar mahasiswa sebelum diterapkan pembelajaran menggunakan aplikasi ZKanji.
- b. Untuk mengetahui hasil belajar mahasiswa setelah diterapkan pembelajaran menggunakan aplikasi ZKanji.
- c. Untuk mengetahui perbedaan antara hasil belajar mahasiswa sebelum dan setelah penggunaan aplikasi ZKanji.
- d. Untuk mengetahui tanggapan mahasiswa mengenai aplikasi ZKanji.

1. 5. Manfaat

Dengan adanya penelitian ini, semoga dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat yang diharapkan antara lain:

- a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat digunakan untuk disiplin ilmu pendidikan, karena dapat dijadikan salah satu alternatif dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kanji.

b. Manfaat Praktis

- a) Bagi penulis, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengetahuan baru yang berguna bagi penulis sendiri dan diharapkan kegiatan penelitian ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak.
- b) Bagi mahasiswa, pembelajaran kanji dengan menggunakan aplikasi ZKanjini dapat mempermudah proses pembelajaran.
- c) Bagi pendidik, hasil penelitian ini menjadi alternatif untuk menyampaikan materi mengenai huruf kanji.
- d) Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya yang serupa jika dirasa masih ada kekurangan dan kesalahan dalam penelitian ini.

1. 6. Struktur Organisasi Skripsi

Laporan hasil penelitian akan disusun menggunakan sistematika penelitian sebagai berikut:

- BAB I PENDAHULUAN**, membahas mengenai latar belakang, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, anggapan dasar dan hipotesis, metode penelitian, instrument penelitian, dan populasi dan srumampel penelitian.
- BAB II LANDASAN TEORI**, membahas mengenai pengertian dan teori yang berkaitan dengan penelitian ini.
- BAB III METODE PENELITIAN**, membahas mengenai metode penelitian, desain penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.
- BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**, membahas mengenai laporan eksperimen, analisis data, dan pembahasan hasil penelitian.
- BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI**, membahas mengenai kesimpulan dari hasil penelitian, implikasi, dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.